

# FENOMENA CYBERBULLYING PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS PEREMPUAN

Adi Nugroho, Nurul Hasfi

[adngrho@students.undip.ac.id](mailto:adngrho@students.undip.ac.id)

## Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

### Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024) 746506

Laman : <https://www.fisip.undip.ac.id> email [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)

## ABSTRACT

This study examines the phenomenon of cyberbullying among female Mobile Legends players. The increasing participation of women in Mobile Legends: Bang Bang has also given rise to cyberbullying issues, which female players frequently experience. Various form of negative treatment, such as insults, teasing, gender discrimination, and sexualized comments, can impact their comfort and gaming experience. This study aims to identify the forms of cyberbullying experienced by female players and the factors that contribute to it in Mobile Legends. This study used a qualitative method with a phenomenological approach. Data were obtained through observation, in-depth interviews, and documentation with three informants who experienced cyberbullying while playing Mobile Legends.

The results show that that cyberbullying experienced by female players is dominated by verbal insults, demeaning comments, gender discrimination, and verbal harassment. Factors triggering these actions include perceived poor gaming performance, high levels of competition in the game, and negative stereotypes against female players. The perceived impacts include feelings of sadness, anger, discomfort, and reduced interest in playing. This study concludes that cyberbullying against female players remains common and is influenced by a competitive culture and strong gender bias. Therefore, efforts are needed to create a safer and more inclusive gaming environment for all players.

**Keywords:** cyberbullying, female players, Mobile Legends, gender discrimination, online games.

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang fenomena cyberbullying pada pemain Mobile Legends Perempuan. Meningkatnya partisipasi perempuan dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang turut memunculkan permasalahan cyberbullying yang kerap dialami oleh pemain perempuan. Berbagai bentuk perlakuan negative, seperti hinaan, ejekan, diskriminasi gender, dan komentar bernuansa seksual, dapat mempengaruhi kenyamanan serta pengalaman bermain mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk cyberbullying yang dialami pemain perempuan serta

faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya cyberbullying dalam permainan Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap tiga informan yang memiliki pengalaman mengalami cyberbullying saat bermain Mobile Legends.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cyberbullying yang dialami pemain perempuan didominasi oleh hinaan verbal, komentar merendahkan, diskriminasi gender, dan pelecehan verbal. Faktor yang memicu tindakan tersebut meliputi performa bermain yang dianggap buruk, tingginya Tingkat kompetisi dalam permainan, serta adanya stereotip negative terhadap pemain perempuan. Dampak yang dirasakan antara lain perasaan sedih, marah, tidak nyaman dan berkurangnya minat untuk bermain. Penelitian ini menyimpulkan bahwa cyberbullying terhadap pemain perempuan masih sering terjadi dan dipengaruhi oleh budaya kompetitif serta bias gender yang kuat. Oleh karena itu, diperlukan upaya menciptakan lingkungan bermain yang lebih aman dan inklusif bagi seluruh pemain.

**Kata Kunci: cyberbullying, pemain perempuan, Mobile Legends, diskriminasi gender, game online.**

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pertumbuhan industri game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling banyak diminati masyarakat. Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pengguna perangkat digital terbesar di Asia Tenggara. Seiring meningkatnya penggunaan smartphone dan internet, game online berkembang menjadi aktivitas rekreasi yang digemari berbagai kelompok usia karena mampu memberikan hiburan, tantangan, interaksi sosial, hingga menjadi sarana pelepas stres. Selain memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi digital, industri game di Indonesia juga

mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun.

Salah satu game online yang memiliki jumlah pemain terbesar di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Game bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini menjadi salah satu permainan yang paling diminati oleh generasi muda dan telah memiliki lebih dari satu miliar pengguna di seluruh dunia. Selain gameplay yang kompetitif, Mobile Legends menyediakan berbagai fitur interaksi seperti chat, voice chat, dan sistem tim yang memungkinkan pemain berkomunikasi secara langsung selama permainan berlangsung. Namun, tingginya intensitas interaksi tersebut

juga memunculkan berbagai perilaku negatif, salah satunya adalah *bullying online* atau *cyberbullying*.

*Cyberbullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja melalui media digital terhadap individu yang berada pada posisi lebih lemah dan dilakukan secara berulang. Dalam konteks game online, perilaku tersebut sering muncul dalam bentuk penghinaan, pelecehan verbal, diskriminasi, intimidasi, hingga ancaman melalui fitur komunikasi yang tersedia di dalam permainan. Fenomena ini menjadi perhatian karena perkembangan komunitas game tidak hanya diikuti oleh meningkatnya jumlah pemain laki-laki, tetapi juga semakin banyak perempuan yang aktif berpartisipasi sebagai pemain.

Meskipun jumlah game perempuan terus mengalami peningkatan, mereka masih sering dipandang sebagai kelompok minoritas dalam komunitas game yang didominasi oleh laki-laki. Berbagai survei menunjukkan bahwa pemain perempuan memiliki risiko lebih tinggi mengalami perlakuan negative ketika bermain game online, seperti direndahkan kemampuannya, menerima komentar

seksis, pelecehan verbal, hingga ancaman yang berdampak pada rasa tidak aman dan kondisi psikologis mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang digital dalam permainan online masih belum sepenuhnya memberikan pengalaman bermain yang aman bagi perempuan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengalaman perempuan dalam dunia game online. Penelitian Pramesty (2021) menunjukkan masih adanya perilaku diskriminatif terhadap gamer perempuan melalui fitur komunikasi dalam permainan online. Penelitian Utama dan Irawanto (2022) juga menemukan bahwa gamer perempuan harus berupaya memperoleh pengakuan dalam komunitas game yang didominasi oleh laki-laki. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada isu diskriminasi dan pengalaman menjadi gamer perempuan secara umum. Kajian yang secara khusus mengeksplorasi ragam bentuk *bullying online*, faktor penyebab terjadinya *bullying*, serta bagaimana pengalaman tersebut dialami oleh pemain perempuan dalam permainan *Mobile Legends* masih relative terbatas.

Keterbatasan tersebut menjadi research gap dalam penelitian ini. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi keberadaan bullying online terhadap pemain perempuan, tetapi juga menggali secara mendalam bentuk-bentuk bullying yang dialami, faktor-faktor yang melatarbelakanginya, serta pengaruhnya terhadap pengalaman bermain perempuan dalam Mobile Legends melalui pendekatan fenomenologi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman perempuan sebagai pemain game online serta menjadi kontribusi bagi pengembangan kajian mengenai *cyberbullying* dalam lingkungan permainan digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi bullying online di Mobile Legends, mengidentifikasi bentuk-bentuk bullying yang mereka alami, serta menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya bullying tersebut.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman pemain perempuan yang mengalami *cyberbullying* dalam bermain Mobile Legends: Bang Bang. Informan penelitian dipilih secara purposive, yaitu tiga pemain perempuan yang pernah mengalami *cyberbullying* saat bermain Mobile Legends.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Seluruh data kemudian diinterpretasikan untuk menemukan tema-tema pengalaman serta makna yang muncul dari pengalaman informan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh informan memiliki pengalaman yang serupa dalam menerima *cyberbullying* selama bermain Mobile Legends. Bentuk *cyberbullying* yang paling sering dialami berupa hinaan dan ejekan verbal, komentar yang merendahkan kemampuan bermain, diskriminasi berdasarkan gender, hingga

Pelecehan verbal bernuansa seksual. Bentuk-bentuk tersebut umumnya disampaikan melalui fitur komunikasi dalam permainan ketika pertandingan sedang berlangsung. Hinaan verbal menjadi bentuk *cyberbullying* yang paling dominan. Ketiak informan mengungkapkan bahwa mereka sering menerima kata-kata kasar, makian dan komentar yang menyalahkan ketika dianggap bermain kurang baik atau menjadi penyebab kekalahan tim. Dalam beberapa situasi, komentar tersebut berkembang menjadi serangan terhadap identitas pribadi maupun keluarga sehingga tidak lagi berkaitan dengan jalannya permainan. Selain itu, dua informan juga mengalami diskriminasi gender berupa komentar yang meragukan kemampuan mereka hanya karena berstatus sebagai pemain perempuan, terutama ketika memainkan role yang dianggap sesuai untuk pemain laki-laki. Salah satu informan bahkan mengalami pelecehan verbal bernuansa seksual yang menyerang harga diri dan identitasnya sebagai perempuan

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Cyberbullying* dalam Mobile Legends tidak hanya muncul sebagai bentuk kritik terhadap performa bermain,

tetapi telah berkembang menjadi perilaku agresif yang menyerang identitas personal dan gender pemain perempuan. Kondisi ini sejalan dengan konsep *flaming* dan *harassment* yang dikemukakan oleh Willard, yaitu penggunaan media digital untuk menyampaikan kata-kata kasar, penghinaan, maupun serangan verbal secara berulang kepada individu lain. Fitur *live chat* dan *voice chat* yang tersedia dalam permainan memberikan ruang bagi pemain untuk mengekspresikan kemarahan maupun frustrasi secara langsung kepada anggota tim sehingga komunikasi yang seharusnya digunakan untuk membangun koordinasi berubah menjadi media penyampaian perilaku agresif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Febrianti dan Setiyowati (2023) yang menunjukkan bahwa fitur komunikasi dalam permainan online sering menjadi sarana munculnya perilaku *flaming* dan *harassment* antarpemain. Namun, penelitian ini menemukan bahwa pemain perempuan tidak hanya menerima hinaan yang berkaitan dengan performa bermain, tetapi juga menghadapi komentar yang berlandaskan stereotip gender.

Kemampuan merasa lebih sering dipertanyakan, bahkan keberhasilan yang dicapai kerap dianggap berasal dari bantuan pemain laki-laki, bukan dari kemampuan yang dimiliki. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perempuan masih diposisikan sebagai kelompok yang lebih rentan menerima perlakuan diskriminatif di dalam komunitas permainan online.

Dengan demikian, pengalaman *cyberbullying* yang dialami pemain perempuan memperlihatkan bahwa interaksi dalam Mobile Legends tidak hanya dipengaruhi oleh budaya komunikasi yang agresif, tetapi juga oleh stereotip gender yang masih melekat dalam lingkungan permainan kompetitif. *Cyberbullying* dimaknai bukan sekadar sebagai konflik antarpemain selama pertandingan, melainkan sebagai bentuk ketimpangan perlakuan terhadap pemain perempuan di ruang digital yang berdampak pada rasa aman, kenyamanan, dan penghargaan terhadap diri mereka selama berinteraksi di dalam permainan.

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi *cyberbullying* di

Mobile Legends tidak hanya ditandai oleh hinaan verbal dan diskriminasi gender, tetapi juga mencerminkan pengalaman komunikasi yang terbentuk dalam budaya permainan yang kompetitif dan masih dipengaruhi oleh stereotip terhadap perempuan. *Cyberbullying* dimaknai sebagai pengalaman yang mengurangi rasa aman, kenyamanan, dan penghargaan terhadap diri selama berinteraksi di dalam permainan. Temuan ini menegaskan pentingnya membangun lingkungan permainan yang lebih inklusif, menghargai keberagaman pemain, serta mendorong interaksi digital yang lebih positif.

#### V. SARAN

1. Pengembang game dan komunitas Mobile Legends diharapkan dapat memperkuat upaya pencegahan *cyberbullying* melalui peningkatan efektivitas fitur pelaporan, moderasi komunikasi, serta membangun budaya komunikasi yang lebih positif, inklusif, dan bebas dari diskriminasi gender.
2. penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji fenomena *cyberbullying* pada komunitas game online lainnya atau meneliti dampak psikologis *cyberbullying* terhadap

pemain perempuan dengan menggunakan pendekatan dan metode penelitian yang berbeda sehingga dapat memperkaya kajian mengenai *cyberbullying* dalam lingkungan permainan online.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 1) Andreas, R., & Arymami, D. (2022). Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legendss: Perspektif Deleuze dan Guattari. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 8(2), 209-242.
- 2) Casas, J. A., Ortega-Ruiz, R., & Monks, C. P. (2020). *Cyberbullying: A changing phenomenon*. In *Online peer engagement in adolescence* (pp. 71-84). Routledge.
- 3) Clement, J. (2022, Oktober 20). Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender. Statista. <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- 4) Devianti, T. A., & Nurchayati, N. (2023). Women Gamers' Problems and Coping Strategies. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(1), 168-186.
- 5) De Pasquale C, Sciacca F, Martinelli V, Chiappedi M, Dinaro C, Hichy Z. Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *Int J Environ Res Public Health*. 2020;17:8201. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-15488/v1>.
- 6) Fajriana, R., & Shofah, N. A. (2024). Bahasa Trash Talking dalam Komunikasi Antar Pemain Mobile Legendss: Bang Bang Melalui Pendekatan Sociolinguistik. *KONASINDO: Konferensi Nasional Mahasiswa Sastra Indonesia*, 1, 219-242.

- 7) Gustiwan, J., Karneli, Y., Miaz, Y., & Firman, F. (2021). Pembinaan Karakter Hormat dan Tanggung Jawab Anak untuk Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3216–3223.  
<https://www.pacer.org/bullying/info/stats.asp>
- 8) Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*.  
a. Yogyakarta: CV Jejak.
- 9) Hashemi, A. (2021). *Cyberbullying phenomenon: an investigation among Afghan university students*. *Cogent Social Sciences*, 7(1), 1988217.
- 10) Hutama, N.A., & Irawanto, B. (2022). “Menjadi sesuatu yang berbeda”: Studi gamer perempuan di Yogyakarta. *Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia*, 3(1), 66-81.  
<https://doi.org/10.22146/JMKI.6696>
- 11) Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legendss. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 4(1), 172-178.
- 12) Islam, M. S., Sujan, M. S. H., Tasnim, R., Ferdous, M. Z., Masud, J. H. B., Kundu, S., ... & Griffiths, M. D. (2020). Problematic internet use among young and adult population in Bangladesh: Correlates with lifestyle and online activities during the COVID-19 pandemic. *Addictive behaviors reports*, 12, 100311.
- 13) Nurhayaty, E., & Mulyani, A. S. (2020). Pengenalan Bulliyng dan Dampaknya Pada Pelaku dan Korban. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 173–179.
- 14) Pramesty, B.I. (2021). Diskriminasi pada pemain game online perempuan.

- Jurnal Audience. Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 234-248.  
<https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- 15) Martha, A.E. (2024). Perundungan siber melalui media sosial instagram dalam teori space transition of cybercrimes. *Jurnal Hukum QUILA IUSTUM*.
- 16) [https://www-womeningames-org.translate.goog/over-half-of-women-gamers-experience-online-abuse-new-research/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www-womeningames-org.translate.goog/over-half-of-women-gamers-experience-online-abuse-new-research/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- 17) <https://gamebrott.com/gamer-wanita-merasa-terancam-dan-tidak-aman/>